

Retrospectiva Batman: Arkham Asylum

Introdução

As minhas primeiras experiências com videogame eu costumava a jogar jogos de Harry Potter, Homem Aranha, Ben 10, Tartarugas Ninja e Star Wars porque esses eram os desenhos e filmes que eu gostava de ver. Mas como a maioria das crianças não sabe distinguir produtos de qualidade de porcarias, tudo era festa.

Conforme eu fui ficando mais velho, meu gosto por jogos foi se afinando, então eu passei a exigir mais qualidade dos jogos que eu jogava, o que me levou a perceber que muitos daqueles jogos que eu gostava quando criança não eram tão bons quanto eu pensava. Foi quando em uma lan-house de consoles eu me deparei com uma pessoa jogando Batman Arkham Asylum, e quando eu vi o jogo me pareceu diferente de tudo o que eu havia jogado se tratando de uma adaptação, e eu sabia que aquela seria uma experiência especial.

É claro que eu não havia jogado o jogo, mas depois de ter jogado, será que havia algo de especial de fato? Bom, é isso que eu vou discutir. Então pegue o seu cinto de utilidades, seu capuz, e entre comigo no batmóvel enquanto eu faço Retrospectiva Batman: Arkham Asylum.

Antes de Arkham Asylum

Durante os anos 80 até o final de 2009 quando Arkham Asylum foi lançado, jogos licenciados tendiam a ser bem difíceis de descrever, em especial jogos de super-heróis. Quando não eram casos extremos, a imensa maioria se tratavam de jogos medíocres, alguns sendo somente uma peça publicitária para divulgar um filme, uma série de tevê ou um desenho novo. A qualidade desses jogos oscilava muito entre muito bons como o Marvel vs. Capcom, Spider-Man 2 e Marvel Ultimate Alliance, mas ao mesmo tempo jogos tão ruins e tão quebrados que a dúvida de se ainda valia a pena jogar se tornava válida, como Aquaman: Battle for Atlantis, Superman do Nintendo 64 e Batman: Dark Tomorrow.

Esses três últimos casos reforçam o estigma de que ainda não tínhamos visto um grande expoente de um jogo feito baseado em um personagem da DC Comics. Sendo bastante generoso, é possível tirar bons exemplos de jogos da DC, como o Batman do Nintendo clássico; Batman: O Retorno do Super Nintendo; Constantine do PS2 baseado no filme; Os Jovens Titãs do PS2; acalme-se: Mortal Kombat vs. DC Universe; e, relaxe: Lego Batman.

E é por isso que Arkham Asylum se destacou tanto quando ele saiu, porque ele não era somente bom, mas incrível, e influente de certo modo. Isso era algo difícil de esperar vindo de um estúdio totalmente desconhecido e uma publicadora que ainda estava engatinhando no mercado.

Os envolvidos por trás do jogo

Rocksteady Studios, o estúdio responsável por desenvolver o jogo não era uma grande desenvolvedora antes de Arkham Asylum. Para ter uma ideia, o estúdio foi formado em 2004, 5 anos antes do lançamento de Arkham Asylum, e havia lançado apenas um jogo: Urban Chaos: Riot Response, um jogo de tiro em primeira pessoa. Números exatos de vendas de Urban Chaos não são conhecidos publicamente, mas pelo fato de ser um jogo bom e quase ninguém ter jogado, é possível que o jogo tenha sido um fracasso comercial, mas essa informação é algo que está para ser confirmada. Por conta disso, o estúdio teria começado a trabalhar em protótipos para projetos futuros.

Eidos Interactive, a publicadora que distribuiu Urban Chaos, que mais tarde seria adquirida pela Square Enix e se tornaria Square Enix Europe, havia adquirido os direitos do Batman em 2007 e decidiu apostar na ideia depois de ver um dos protótipos feitos pela Rocksteady. Ao mesmo tempo, a Warner Bros., o mega conglomerado que detém os direitos do Batman e de todos os personagens da DC Comics, estava começando a adentrar no mundo do entretenimento interativo com a sua divisão de games, carinhosamente conhecida como WB Games.

Antes da WB Games propriedades pertencentes à Warner eram licenciadas para outras publicadoras como a EA e a Atari, mas a partir de 2005 começou a publicar jogos de estúdios terceirizados, começando por Matrix Online, e ao final de 2010, a publicadora contava com mais de 5 estúdios internos. Com um envolvimento maior da dona do personagem, foi possível um melhor controle na qualidade do produto, já que a Warner arrecadaria o dinheiro com as vendas desse jogo, e não simplesmente ganharia um dinheiro licenciando para outro estúdio e deixa-lo fazer algo a moda qualquer coisa. A produção de Arkham Asylum acabou juntando duas empresas com objetivos parecidos: de um lado a Rocksteady que queria se estabelecer como desenvolvedora; do outro a WB Games buscando não apenas se estabelecer como publicadora, mas também trazer um bom expoente do universo DC para os jogos.

Moldando sua própria identidade

Um dos aspectos pelos quais Arkham Asylum se destacou tanto foi que ele não era baseado diretamente em nenhum filme, desenho ou quadrinhos, mas se inspirou em várias obras de mídias diferentes e construiu a sua própria identidade.

A história do jogo foi escrita por Paul Dini, que trabalhou anteriormente na série animada de 92 e outras animações da DC. De acordo com Dini, a ideia de colocar o Batman dentro do Asilo Arkham possibilitaria reunir o herói e sua galeria de vilões em um único lugar. Em termos de design isso implica em duas coisas: a primeira é de que não é preciso trabalhar cenários diferentes, como um esconderijo do Duas Caras, uma casa maluca do Coringa, ou o Clube Iceberg do Pinguim; e a outra coisa é que como apenas um cenário será trabalhado, é possível expandi-lo e acrescentar mais detalhes.

Dini confirmou que a premissa geral foi bastante inspirada com a da graphic novel Asilo Arkham: Uma Séria Casa em Um Sério Mundo, escrita por Grant Morrison e ilustrada por Dave McKean. Na história da revista, o Coringa toma conta do Asilo enquanto Batman tem que passar por vários internos para poder impedi-lo. Ao mesmo tempo, a história aborda o antigo diretor do Asilo Arkham, Amadeus Arkham, passando por momentos importantes da

vida dele, indo da infância até perder a sanidade. Ao invés de adotar o lado mais pesado da graphic novel e a estética mais surreal quase abstrata das artes de McKean, o jogo tem um tom mais leve, mas mantendo uma escuridão, o que levou a censura do jogo fosse adequada para jovens ao invés de adultos, possibilitando alcançar um público maior. Esse tom se assemelha muito com o tom da trilogia dos filmes Cavaleiro das Trevas, onde pessoas tomam tiros, atravessam vidraças, são esfaqueadas, mas tudo feito com pouco sangue e brutalidade moderada.

Um detalhe importante foi que o jogo não se tratava de uma história de origem: não começamos com Batman em seu primeiro dia; enfrentando o Coringa pela primeira vez ou indo visitar o Asilo Arkham pela primeira vez. Batman naquele ponto já era um personagem muito bem estabelecido nos quadrinhos, filmes e desenhos, e dispensava apresentações do tipo "O que o Batman faz?" Quem é Hera Venenosa? O que é o Asilo Arkham?". Um bom exemplo disso é a personagem Oráculo: a auxiliar do Batman pelo rádio. Para quem não está familiarizado, o nome Oráculo é usado por Barbara Gordon, filha do Comissário James Gordon, a pessoa que um dia assumiu o manto de Batgirl, mas devido a um ataque do Coringa, Barbara se tornou parálitica. Incapaz de combater o crime fisicamente, mas ainda disposta a ajudar, ela se tornou a hacker conhecida como Oráculo. Então quando o jogador é introduzido à Oráculo, todo esse histórico é apresentado de forma implícita.

Em termos de design e caracterização, os personagens possuem fortes influências das artes feitas por Jim Lee, um artista que desenha Batman como muito grande, muscular e bem desproporcional. Ao mesmo tempo, as texturas das roupas, das peles, dos objetos e dos ambientes são renderizadas de forma realista para a época. Diferente dos quadrinhos ou dos desenhos, onde os olhos do herói são brancos, mas assim como nos filmes, a máscara mostra a íris dos olhos.

Batman, o Coringa e Arlequina são dublados pelos atores da série animada: Kevin Conroy, Mark Hamill e Arleen Sorkin, respectivamente. Se isso soa indiferente para você, seria como se em português eles soassem assim. Para os gringos esses atores são possivelmente as melhores encarnações dos personagens. Pequena nota: o jeito de como o Batman corre no jogo lembra a abertura do seriado do Batman. Só digo isso.

Ainda falando de design, é preciso falar do grande foco do jogo: o Asilo. A representação do Asilo Arkham varia de mídia para mídia: Na série animada, o lugar se encontra afastado, próximo dos limites da cidade; nos filmes do Nolan, o asilo é representado como um grande complexo hospitalar no meio da cidade; e nos filmes do Tim Burton, bem ele não fez; nos filmes do Joel Schumacher é algo bem parecido com o que o Tim Burton faria. Aqui no jogo, o asilo é representado como uma ilha prisão de segurança máxima, com portões utilizando tecnologias avançadíssimas e contendo celas dedicadas para os pacientes mais perigosos, por exemplo a Hera. A quantidade de detalhes é tão rica, mesmo para um jogo de 2009, e faz parecer que o lugar funcionava e foi virado de cabeça para baixo. O produtor do jogo, Nathan Barlow, confirmou que Bioshock serviu de forte inspiração, e faz sentido: ambos jogos possuem um lugar que antes era funcional, agora foi transformado em um lugar de caos. Mais do que isso, o asilo parece bem encaixado no mundo do personagem, já que o ambiente está cheio de referências ao universo do Batman, mas eu já chego lá.

Como pode ver, o jogo tinha influências das três mídias principais em que o personagem se destacou: quadrinhos, filmes e séries. E nessas três mídias Batman já conseguiu se consolidar muito bem, só faltava os jogos.

Como eu falei do cenário em que esse jogo foi lançado e da produção que levou a sua versão final, só falta agora falarmos do jogo em si.

Jogabilidade: Combate

O jogo mescla todos os lados do Batman: seu lado vigilante/combate do crime, seu lado detetive e seu lado cavaleiro das trevas, combinando essas faces com a jogabilidade de uma forma muito orgânica.

No lado de **vigilante**, o jogo traz combates físicos, e os controles são bem simples: um botão para atacar, um botão para contundir, aperte duas vezes o botão de correr para realizar uma esquiva, e um último comando que eu já falo sobre. Basta realizar dois ou três ataques em um inimigo comum para que a cada ataque subsequente consiga derrubar um inimigo, e assim o jogo entra em um ritmo frenético em que a cada golpe bem executado, o multiplicador de pontos aumenta. É importante tomar cuidado porque ao errar um ataque ou ao ser golpeado o multiplicador zera e assim o jogador recebe menos pontos de experiência. É possível também nocautear um oponente no chão, mas é arriscado porque o jogador entra em um estado ininterrupto, ficando vulnerável à ataques.

Mas o grande destaque do combate deve ser o último comando restante: o **contra-ataque**. Quando enfrentando um grande número de inimigos, eventualmente um deles tentará acertar Batman, e aí um ícone azul aparece sobre a cabeça desse inimigo. Uma vez que o jogador aperte o botão de contra-ataque, Batman interrompe o ataque do inimigo e acerta de volta. Isso poderia ser algo que quebraria o jogo, mas os designers foram espertos em ao apertar um contra-ataque muito cedo conta como um ataque errado, zerando o contador. Mais tarde no jogo, aparecem capangas que utilizam armas, como um bastão de choque e um par de facas, que não podem ser atacados diretamente e nem podem ser contra-atacados, forçando o jogador a utilizar além do contra-ataque a contusão e a esquiva.

Conforme pontos de experiência são ganhos, outras habilidades serão liberadas como utilizar bumerangues e o gancho no meio dos combos, agarrar o oponente e atirá-lo em um grupo e nocautes imediatos. Essas duas últimas habilidades só podem ser utilizadas quando um certo número do multiplicador é atingido e não podem ser interrompidas por ataques de inimigos, recompensando o jogador por conseguir manter o fluxo do combate.

Ainda que seja simples e não tão desafiador com poucos inimigos, dominá-lo é muito recompensador. As animações e os movimentos combinados com o uso de som dos efeitos passam a sensação de peso, um nocaute parece doloroso, socos parecem impactantes, e o combate brilha muito contra vários adversários, e de fato faz parecer que o jogador está lutando como Batman.

Jogabilidade: Detetive

O lado detetive direciona para qual parte do mapa Batman deveria seguir. Em alguns momentos, Batman chega tarde demais para um determinado evento ou não encontra alguém ou algo que o ajudaria a resolver o mistério de Arkham. Mas toda ação deixa vestígios, e aí entra o modo detetive.

O modo detetive, ou visão de detetive, dá uma visão alternativa do cenário e dos objetos contidos nele. Esse modo possibilita identificar paredes quebráveis, inimigos, inclusive através de paredes, armas, charadas e painéis acessíveis.

Em momentos chave da história, nem o jogo nem o mapa vão apontar para onde Batman deve ir, e o jogador precisa analisar a cena para encontrar uma pista que leve ao próximo

local. Não é complicado, mas traz um pouco do lado detetive do Batman, um lado que muitas vezes é esquecido em outras mídias.

Jogabilidade: Sequências de Predador

O lado cavaleiro das trevas abraçava a maior fraqueza do herói: de que Batman é apenas um ser humano, e como qualquer ser humano, não é à prova de balas. Então se confrontado diretamente com um grupo de capangas armados, Batman seria eliminado num piscar de olhos. Aí é que entram as sequências de Predador. Ao longo do jogo, Batman enfrenta grupos de capangas totalmente armados, e como não pode eliminá-los de frente, para derrotá-los o herói utiliza de técnicas furtivas. Os cenários das sequências de predador estão cheios de locais para ajudar Batman a se movimentar: pontos altos onde os capangas não chegam, passarelas abaixo do chão para Batman entrar, gárgulas espalhadas pelo cenário etc.

Batman pode ficar ciente das posições e ações dos inimigos através do modo detetive, que possibilita o planejamento dos nocautes. Infelizmente, mesmo aqueles que já dominaram esse tipo de confronto, fica muito difícil desligar o aparelho quando em meio a inimigos, porque é muito importante estar ciente das posições deles o tempo todo, e depois de ser descoberto basta apenas alguns segundos sendo alvejado por balas para morrer. Ainda que não seja possível eliminar os capangas de frente sem ser encontrado, esses momentos oferecem várias formas de derrubar os inimigos. A mais simples é se esgueirar sem correr por trás e executar o nocaute silencioso, mas leva tempo e deixa Batman exposto pelo fato de que se a animação for interrompida, o inimigo não será abatido. Para evitar que os capangas fiquem totalmente sem saber das ações do herói, quando um capanga cai o chefe deles, geralmente o Coringa, avisa do ataque e a partir daí eles começam a realizar buscas pela área. Outras formas incluem puxar um capanga pela beirada, atirar um bumerangue e depois abatê-lo no chão, subir em um ponto alto e chuta-lo, ou cair em cima dele, explodir paredes quebráveis e mais tarde subir em uma gárgula e pegar um oponente abaixo de você. Esses métodos são rápidos, mas fazem barulho e atraem os outros capangas que vão buscar no local exato do ataque. Se as eliminações forem bem executadas, os últimos inimigos entrarão em estado de medo, começaram a se mover mais lentamente, mas ficarão atentos à retaguarda.

Essas sequências são as minhas favoritas de todo o jogo, e dão um ar novo para jogos de super-heróis, que até então em sua maioria se resumiam em avançar e bater.

Jogabilidade: Cinto de Utilidades

Uma das marcas registradas do personagem é seu cinto de utilidades, e em Arkham Asylum, Batman irá possuir vários ao final do jogo. Inicialmente o herói possui apenas um bumerangue que pode ser usado para atordoar inimigos no modo predador, e um gancho que permite alcançar áreas elevadas, mas que inicialmente não pode ser usado contra inimigos.

O primeiro aparelho novo é o gel explosivo, que se colocado em certas paredes, elas podem ser quebradas e abrir novos caminhos ou dar acesso a algum coletável. Infelizmente não possui nenhuma função em combate, mas em modo predador, algumas paredes e tetos podem ser borrifados com gel e assim derrubar capangas.

O segundo é um sequenciador de decodificação que é usado geralmente para abrir portas e desativar máquinas. Como não é muito complicado invadir dispositivos, basta gerar uma frequência que sobrecarregue o aparelho. O sequenciador não tem utilidade em combate ou em predador, sendo utilizado mais na progressão da história e nos troféus do Charada na aquisição de coletáveis.

Durante o andamento do jogo, o gancho recebe uma melhoria, que na exploração permite abrir dutos muito altos, em combate possibilita puxar inimigos, até mesmo derrubá-los, e em modo predador pode nocautear um inimigo se ele estiver próximo a uma beirada.

O outro apetrecho é o lançador de cabo, que possibilita a Batman chegar em lugar sem chão ou com o chão comprometido, desde que haja uma parede atrás e uma à frente do local. Assim como o sequenciador, também fica mais restrito à progressão do cenário e à coleta de troféus, mas se bem utilizado, pode ser muito útil em confrontos em modo predador.

Exploração

Todo o jogo se passa dentro da ilha de Arkham, sendo dividida em parte oeste, leste e norte. Essas regiões podem ser exploradas ao ar livre, mas também possuem construções interiores que podem ser exploradas individualmente: o centro médico; a penitenciária; a terapia intensiva; o jardim botânico; e a mansão Arkham. Ainda existe uma pequena Batcaverna contida dentro da ilha, mas é mais para progressão da história do que para exploração. Essas construções podem ser acessadas pela ilha, mas por dentro muitas delas estão conectadas umas às outras.

Asylum possui uma exploração ao estilo Resident Evil ou Metroidvania, onde não será possível explorar uma área por completo até progredir na história e liberar aparelhos que permitam acessar certos lugares dessa área. A ambientação do asilo é impressionante, e parece que o lugar é de fato uma instituição hospitalar funcional, ou pelo menos era. Mais do que isso, toda a ilha está repleta de referências e easter eggs relacionados ao universo do Batman (mais detalhado na seção Desafios do Charada).

Chefes

Batman possui uma galeria de vilões de peso, ao ponto de algumas pessoas acharem mais interessantes os vilões do que o próprio herói (algo que eu discordo, mas quem se importa?). Em um jogo de ação nada mais justo do que ter chefes serem esses vilões, e eles são incríveis.

Chefe: Titãs

Depois de andar pelo asilo, o Coringa libera de uma cela especial um mutante. Essa batalha não tem nada de especial e não requer muita habilidade: espere o titã se jogar em sua direção, jogue um batarang nele, desvie do ataque e encha o bicho de porrada. Repita essa sequência até zerar a vida do chefe. É uma batalha tão simples que os titãs acabam virando inimigos comuns mais para frente, mas se existe algo mérito, eu diria que coloca o jogador para usar outras habilidades ao invés de ficar dependendo de ataques, atordoamentos e contra-ataques.

Chefe: Espantalho (primeiro encontro)

Depois de descer de um elevador, Batman encontra o Comissário Gordon morto. Ao tentar informar a Oráculo da tragédia, Batman acaba indo para o necrotério, encontra os corpos dos seus pais, e então se depara com o Espantalho, mandando o herói para um mundo dos pesadelos.

O Espantalho é o vilão mais enfrentado durante todo o jogo, com um total de três batalhas. Todas as três batalhas tem um design surreal, um visual de pesadelo que daria um bom jogo de terror. A batalha em si não tem muito mistério, e é bastante direta, mas contendo um certo desafio. Como Batman está no mundo dos pesadelos, o lugar é controlado pelo Espantalho, que aqui se projeta como um grande observador, forçando o jogador a ser furtivo. Todos os três confrontos são o Batman passando por um corredor até chegar em um sinal para sair do pesadelo, sem ser encontrado pelo Espantalho, do contrário, fim de jogo na hora. Esses momentos testam a habilidade do jogador de se esconder, se agachar, se pendurar e de calcular a distância que Batman consegue atingir e o tempo tomado até o raio de visão do Espantalho atingir o jogador.

A conclusão dessa primeira batalha é bastante anticlimática, porque uma vez livre do controle do Espantalho, Batman retorna à realidade, e nada mais.

Chefe: Bane

Depois de sair do controle do Espantalho e libertar o Gordon da Arlequina, Batman encontra Bane preso, o motivo está ligado à história do jogo. O Coringa liberta o bruto e assim começa a luta de chefe. A batalha segue a mesma linha das lutas contra capangas titãs, só que Bane possui três segmentos na barra de vida, e caso o jogador não zere uma barra, o vilão recupera metade, forçando o jogador a repetir os mesmos passos.

Infelizmente é um titã com uma skin de vilão, apenas um pouco mais difícil. Mas diferente das lutas contra os titãs, essa aqui pelo menos possui uma conclusão satisfatória: depois que Bane é derrotado, Batman consegue atropelar o vilão e atirá-lo no meio do mar, levando com ele o batmóvel.

Chefe: Espantalho (segundo encontro)

Depois de se livrar do objetivo do Coringa no asilo, Batman revive mais uma vez a tragédia que o transformou no vigilante encapuzado, caminhando para o mundo dos pesadelos do Espantalho, e assim começa o segundo confronto. Além de se trata do segmento de passar pelos corredores sem ser notado, só que dessa vez exigindo melhor cálculo do tempo, esse segundo confronto adiciona uma horda de inimigos para serem combatidos, mas se o jogador souber qual ataque usar e tomar cuidado para não aparecer no campo de visão do Espantalho, não é um desafio.

Tal qual a primeira batalha, a conclusão também é anticlimática, com Batman novamente retornando à realidade, e acordando em um lugar novo.

Chefe: Espantalho (terceiro e último encontro)

Depois de uma longa jogatina, Batman entra na ala de tratamento intensivo, e do nada, o jogo cai. O jogo retoma e dessa vez ele reconta a introdução do jogo, mas dessa vez

colocando Batman como o lunático e o Coringa como a pessoa que o capturou. Aqui o jogador controlando o Coringa escolta Batman como prisioneiro, o Espantalho, atuando como médico do asilo, realiza um diagnóstico no paciente, dando a carta branca para o Coringa atirar em Batman. E assim o jogo fala para usar o analógico do meio: pura genialidade.

Em seguida Batman se levanta de sua tumba e entra no terceiro e último confronto contra o Espantalho. Agora depois de atingi-lo com o bat-sinal, é preciso derrotar três hordas de inimigos, agora com esqueletos dos titãs. Com as três hordas derrotadas, O Espantalho consegue injetar mais uma dose em Batman, mas ele consegue resistir, e assim o Espantalho foge mais uma vez (três conclusões decepcionantes). Mas algo recompensador está por vir.

Chefe: Crocodilo

Batman consegue encontrar o Espantalho nos esgotos do asilo. O vilão ameaça contaminar a água de Gotham com sua toxina, mas é pego pelo Crocodilo e levado para dentro d'água. Por motivos da história, Batman precisa entrar no lar do Crocodilo e coletar esporos. E assim começa a batalha contra o vilão. Os esgotos estão cheios de passarelas que levam Batman a pequenas quantidades de esporos espalhados pelo local. Os problemas são: um, o Crocodilo pode atacar a qualquer momento; e dois, Batman não pode passar do medidor de barulho, ou seja, não pode correr pelas passarelas ou será pego pelo vilão, e fim de jogo. O Crocodilo pode vir de qualquer direção, e para derrubá-lo, basta atirar um bumerangue na coleira elétrica. Ao ser derrubado, o jogador pode por um breve momento acelerar o passo antes de retornar ao estado padrão.

Uma vez que Batman consegue coletar a dose dos esporos, o jogo entra em modo corredor ao final da batalha, e depois de perseguir Batman por um corredor estreito, o Crocodilo cai numa armadilha do herói, rumo ao desconhecido.

Chefe: Hera Venenosa

Depois de ser libertada pela Arlequina, Hera Venenosa toma conta do Jardim Botânico da ilha. Ao ser encontrada por Batman, ela avisa dos esporos no lar do Crocodilo que podem gerar um antídoto para o Titan. Antes que ele pudesse deixar o jardim, o Coringa infectou as plantas de Hera com o Titan, sofrendo mutação e se tornando mais fortes. Para poder conter o crescimento das plantas e evitar a destruição da ilha, Batman precisa derrotar a Hera.

A batalha ocorre da seguinte forma: Batman precisa atirar bumerangues na cápsula da Hera, evitando esferas de fogo e ondas de espinhos. Se for pego por espinhos, o jogador pode se libertar esmagando o botão de esquiva, mas perderá um pouco de vida. Hera vai aparecer de fora da cápsula eventualmente, e acertá-la nesses momentos breves garante um bônus de dano. Depois de reduzir a primeira barra de vida, basta colocar gel explosivo da casca da cápsula e detonar. Na segunda e última barra Hera irá também mandar uma horda de inimigos contra Batman. Fica mais difícil, mas é possível fazer com que os inimigos sejam pegos pela onda de espinhos.

Não é uma batalha muito difícil, mas é repetitiva, e o jogador pode passar um certo sufoco se não melhorar a armadura de combate. A conclusão é ok, com Batman detonando o segundo e hera caindo junto com a planta em buraco.

História

A história do jogo não é uma coisa inédita: O Coringa quer fazer algo ruim e Batman tem que impedi-lo. Mas o grande destaque é que a trama consegue amarrar todos os vilões envolvidos: o Crocodilo e Zsasz querem vingança contra o morcego; Bane, além do morcego, quer acertar as contas com a Dra. Young; Hera Venenosa quer fortalecer suas plantas; o Espantalho quer testar uma nova toxina; Arlequina quer ajudar o Coringa; e o Coringa, bem, está no centro de tudo isso. Depois de atacar a prefeitura, o Coringa é capturado pelo Batman e levado até o asilo Arkham. Como o palhaço praticamente se rendeu e temendo que ele esteja tramando alguma coisa, Batman decide escoltar o Coringa até a cela dele. Esse momento é interessante porque apesar do Coringa estar preso e o Batman solto, o jogador está preso a esse trecho com o vilão. E seria muito simples se nada acontecesse, mas como o jogo força a passar por esse trecho calmo, e depois presenciar o caos.

O Coringa consegue se libertar e com a ajuda da Arlequina, toma o controle da Ilha. Em uma jogada de mestre, o Coringa colocou fogo na Prisão Blackgate e com isso conseguiu transferir sua gangue temporariamente para o asilo. Agora com controle total, ele prende Batman com os internos.

História resumida

Enquanto tenta impedir o Coringa, Batman descobre que uma das médicas do asilo, a Dra. Penelope Young, estava desenvolvendo Titan, um composto químico baseado no veneno do Bane para fortalecer os pacientes de forma que eles pudessem aguentar tratamentos mais intensivos. A pesquisa dela era financiada secretamente pelo Coringa usando um nome falso, que desejava utilizar o Titan para criar um exército de mutantes. Quando a doutora descobriu e se recusou a continuar a pesquisa, o Coringa deu um jeito de retornar ao asilo.

Batman consegue destruir a fórmula do Titan e prevenir qualquer um de replicar a toxina, mas a Dra. Young é assassinada pelo Coringa. No processo, Victor Zsasz, Espantalho, Bane, Arlequina, Crocodilo e Hera Venenosa são detidos, culminando em uma batalha final contra o Coringa.

O vilão captura Gordon uma segunda vez e tenta infectá-lo com o Titan, mas acaba atingindo Batman, que consegue resistir à toxina. Para continuar o caos, O Coringa se infecta com o Titan e parte para uma última batalha contra o Cavaleiro das Trevas. Alterado pelo Titan, O Coringa leva o herói até o topo da ala de visitas, onde ali montou uma arena elétrica. E assim começa a batalha final.

Chefe final: Coringa

Como é a batalha final de um grande jogo, era de se esperar que seria possivelmente a melhor batalha do jogo inteiro, mas não é muito desafiadora, na verdade muito decepcionante.

Primeiro porque quando o Coringa está na Arena, basta desviar dos ataques, tomando cuidado para não encostar nas paredes, e assim que ele se cansa, uma horda de inimigos aparece. Além disso, o palhaço pode lançar as armas e bombas autônomas que tiram uma quantidade de vida, basta destruí-las com um bumerangue ou ativá-las e se distanciar bem

rápido. Com a horda de inimigos derrotada, o Coringa começa a se exibir para os helicópteros do noticiário, levando a deixa para Batman puxá-lo para baixo com a garra melhorada. Com o chefe derrubado, insira um combo de três golpes, e pronto, uma barra de vida do vilão se foi. Só repetir essa receita mais duas vezes.

Não é uma batalha ruim, mas perto de outras como a do Crocodilo ou do Espantalho, e considerando que essa é a batalha final, deixa muito a desejar.

Mas tal algo que compensa é a conclusão dela. Depois do terceiro nocaute, o Coringa se levanta mais uma, dizendo que tudo que o herói acertar nele, ele suportará. Batman borrija o gel explosivo no punho e responde que não importa quantas vezes ele precisa enfrentá-lo, ele sempre derrubará, e então soca o queixo do palhaço.

Com o Coringa derrotado, a polícia consegue retomar o controle do asilo. As pessoas que foram infectadas pelo Titan eventualmente retornaram ao normal, incluindo o Coringa. Com a situação resolvida, Batman deixa a ilha e parte para o chamado da polícia sobre um assalto do Duas Caras.

Com o fim dos créditos, uma última caixa de Titan boia no mar, com uma mão de um vilão emergindo para pegá-la. O braço de quem pega a caixa é aleatório, podendo variar entre Espantalho, Bane ou Crocodilo.

Desafios do Charada

Enquanto segue a missão principal, o Charada bloqueia o caminho de Batman e o desafia a coletar vários itens espalhados pela ilha e decifrar todas as charadas, para que possa provar sua superioridade intelectual. Essas coletáveis incluem encontrar troféus espalhados, analisar itens no cenário, destruir uma quantidade de dentaduras do Coringa, escanear as memórias do espírito de Arkham, coletar fitas de entrevistas dos chefes do jogo ou encontrar e encaixar símbolos de interrogação com a visão de detetive.

Todos esses coletáveis podem ser resgatados antes da batalha final contra o Coringa, mas raramente isso acontece. Uma vez que a batalha final seja concluída, a ilha de Arkham fica disponível para exploração e sem inimigos. A princípio pode parecer complicado explorar cada parte da ilha em busca encontrar os lugares dos coletáveis e depois que encontrados descobrir como colocá-los, mas felizmente cada parte possui um mapa que libera a localização aproximada de cada item.

O troféu é o tipo mais comum, e geralmente eles estão em lugares que a princípio parecem inacessíveis, mas que podem ser alcançados graças à ou exploração ou aos aparelhos do cinto de utilidades. As dentaduras são o tipo mais fácil de lidar por serem poucas e por bastar atirar um bumerangue quando encontradas.

As fitas de entrevistas são áudios dos personagens, geralmente os chefes que contam bastante sobre esses personagens: indo de como são tratados no asilo, passando por como se comportam no lugar chegando até a dar detalhes peculiares sobre a história deles.

As charadas são os coletáveis mais interessantes de todos os tipos. Sempre que Batman entra em uma nova região, o texto da charada aparece na tela, e o item a ser escaneado é sempre uma referência ao universo do Batman, indo além dos personagens presentes na história. A melhor parte é que nunca ou quase nunca esses itens estão jogados no cenário, mas estão posicionados de forma que façam sentido na geografia do ambiente. Pegando como exemplo a minha charada favorita: no escritório da Dra. Young o texto da charada diz “Vai nevar no inferno quando esse Ghul se levantar novamente”. Ao explorar bem o local, é possível encontrar um cadáver com a etiqueta “Ra’s Al Ghul”. Ao escanear, a charada se

resolve. O ponto é que a charada não está em um ponto aleatório do mapa, mas em uma câmera de corpos próximo ao escritório da Dra. Young, em um lugar onde poderia estar um corpo.

O último tipo de coletável são as memórias do espírito de Amadeus Arkham, o fundador do Asilo Arkham. As memórias são placas espalhadas pelo asilo que ao serem escaneadas, liberam áudios das memórias de Amadeus. Independentemente da ordem que o jogador encontra as placas, a ordem das memórias é sempre a mesma. Inicialmente as memórias vão da infância até o final de sua vida sem qualquer sanidade, mas aí ocorre uma virada: as memórias começam a descrever uma médica que compartilhava uma visão com Arkham, uma paciente com pele verde, um paciente responsável por vários desaparecimentos, um paciente com a visão deturpada do mundo, coisas estranhas, coisas anacrônicas. O último áudio revela a pessoa responsável por trás das memórias, e eu jamais poderia imaginar que seria esse personagem.

Ao coletar todas as charadas, Charada descobre que Batman descobriu a posição do vilão através da comunicação que o vilão mantinha, e a última transmissão dele é da polícia invadindo o seu esconderijo e o prendendo. Ainda que seja um momento apenas por áudio, é muito satisfatório ver o cretino que me impediu de completar 100% do jogo se dando mal.

Mapas de desafio

Outro modo além do modo história são os mapas de desafio. Eles são separados entre combates físicos ou sequências de predador, com 4 mapas para cada tipo mais uma versão extrema para cada mapa que vão sendo desbloqueados com a progressão no jogo, e mais 6 mapas como DLC. Nos mapas de combate, o jogador enfrenta quatro ondas de inimigos e precisa atingir uma certa pontuação para adquirir três medalhas. Pontos bônus são dados por não tomar dano e por conseguir eliminar uma onda com um único combo. Os mapas de predador existem três formas específicas de nocaute que precisam ser feitas. Cada forma de nocaute bem sucedida recebe uma medalha. Pode parecer encheção de linguiça, mas essas restrições ajudam a tomar medidas mais táticas.

A versão do Playstation 3 e do Mac Os ainda inclui a possibilidade de jogar com o Coringa, sendo a única vez onde o personagem poderia ser jogado. O Coringa possui animações diferentes para nocaute, e ataque os guardas ao invés dos detentos. Também possui três aparelhos distintos: uma pistola que provoca nocaute imediato; dentaduras explosivas que podem derrubar paredes tal qual o gel do Batman; e um óculos que funciona exatamente como o modo detetive do herói, mas que precisa ser equipado. Infelizmente o Coringa é limitado, sendo mais devagar, possui menos aparelhos e é incapaz de subir em lugares altos,

Recepção

Durante o lançamento, Arkham Asylum teve uma performance comercial e de recepção. O jogo conseguiu vender mais de 2 milhões e meio de unidades ao final de um mês, garantindo títulos como Platinum Hits no Xbox 360 e Greatest Hits no Playstation 3.

Asylum foi extremamente bem recebido, tanto pelo público quanto pelos críticos. Os elogios direcionados à ambientação, à atmosfera, a mescla entre os gêneros ação/aventura com furtivo e exploração; a fidelidade ao mundo e personagens, ao combate imponente apesar de simples e à atuação dos atores veteranos. Alguns criticaram as batalhas dos chefes,

apontando a repetitividade de algumas batalhas e a falta de inovação, em particular a batalha final contra o Coringa.

Ainda que não seja perfeito, muitos o consideraram o melhor jogo do cavaleiro das trevas, o melhor jogo de um personagem da DC Comics, um dos melhores jogos de 2009 e o melhor jogo de super herói já feito. Arkham Asylum também levantou a barra de qualidade para jogos licenciados, e a partir dali qualquer jogo cuja qualidade não se aproximasse da qualidade dele seria facilmente esquecido. Com isso, jogos baseados em super heróis começaram a se tornar cada vez mais seletos, e os jogos baseados em filmes praticamente sumiram.